

 Universidad de Nariño	FORMACIÓN ACADÉMICA	Código: FOA-FR-07
	FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA	Página: 1 de 3
	PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA	Versión: 4
		Vigente a partir de: 2011-01-18

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:

NOMBRE DEL DOCENTE: JOHN JAIRO PAZ SAAVEDRA	IDENTIFICACIÓN No. 87'067.363
Correo Electrónico: jjairopaz@gmail.com	

NOMBRE DE LA ASIGNATURA O CURSO: SOFTWARE DE AUTORÍA

Código de Asignatura:	4549				
Semestre(s) a los cuales se ofrece:	Décimo				
Intensidad Horaria Semanal: 4	Número de Créditos (Solo si aplica): 3	Teórica: 0	Práctica: 4	Adicionales: 6	Horas Totales: 10

METODOLOGÍA DE CLASE: (Marque con una X la Opción u Opciones que Usted emplea principalmente en la Metodología)						
Clase Magistral:	Taller: X	Seminario:	Práctica: X	Investigación:	Laboratorio:	Proyectos:

Fecha Última Actualización del programa temático: 04-02-2016	Revisión realizada por: Saulo Mosquera López
--	--

2. **JUSTIFICACIÓN:** Entre las posibilidades que la informática nos brinda para las diferentes actividades de la vida moderna se encuentra la de favorecer los procesos educativos a través de variados elementos como programas educativos, Internet y la multimedia, entre otros. Dentro de la formación del licenciado en Informática es de gran importancia el poder diseñar y desarrollar dichos elementos y para lograrlo, el software de autor se constituye en una importante herramienta.

Por otra parte, de acuerdo a su perfil profesional, el licenciado en informática debe estar en capacidad de formular, desarrollar y evaluar software educativo y materiales didácticos con la ayuda de diferentes paquetes computacionales; de ahí la importancia del aprendizaje de un software de autor y un lenguaje de programación con todas las características necesarias para el desarrollo de tales productos

3. OBJETIVOS:

3.1 **Objetivo General:** Preparar al estudiante de Licenciatura en Informática en el manejo de un software de autoría con el que pueda desarrollar software educativo multimedial y otro tipo de material didáctico por computador.

3.2 Objetivos Específicos:

- Identificar las principales características y funciones del software de autor así como la forma de diseñar y agregar actividades en este tipo de programas.
- Utilizar un software especializado para la construcción de productos multimedia que a su vez permita utilizar su lenguaje de programación en el diseño de actividades educativas similares a las incorporadas en los programas de autor.

Diseñar objetos de aprendizaje utilizando el software especializado de acuerdo a los lineamientos del diseño de software educativo.

4. **METODOLOGÍA:** El curso se desarrollará en la modalidad de talleres prácticos, en el cual se

 Universidad de Nariño	FORMACIÓN ACADÉMICA	Código: FOA-FR-07
	FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA	Página: 2 de 3
	PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA	Versión: 4
		Vigente a partir de:2011-01-18

propiciará el compromiso de los estudiantes con las actividades propuestas. Estas actividades serán desarrolladas bajo la orientación del docente y con el trabajo práctico permanente del estudiante, quien deberá desarrollar los talleres y trabajos de aplicación que sirvan de evidencia de los aprendizajes y competencias alcanzados.

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN: La evaluación será de carácter formativa y estará basada en la participación y producción de los estudiantes. Se tendrá en cuenta los productos desarrollados por los estudiantes en el área del uso de software de autor y diseño de programas educativos. Para este propósito las técnicas de evaluación a utilizar son: talleres desarrollados en clase y en casa, trabajos individuales y en grupo, y exámenes de cada unidad. Los porcentajes de cada estrategia evaluativa serán definidos en conjunto con los estudiantes.

6. CONTENIDO DE LA ASIGNATURA

Horas	Tema ó Capitulo	Forma de Evaluación
28	UNIDAD 1: CONCEPTOS BÁSICOS DE SOFTWARE DE AUTOR 1.1 Conceptos Básicos 1.2 Herramientas de autor existentes 1.3 Diseño y distribución de actividades educativas	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres en clase y en casa • Trabajos individuales y en grupo • Examen
44	UNIDAD 2: DESARROLLO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE 2.1 Metodología para desarrollo de OA 2.2 Navegación y administración de medios 3.3 Programación en HTML5 2.4 2.4 Desarrollo de actividades educativas	

7. PUNTO ADICIONAL Y OPCIONAL QUE APLICA A AQUELLOS PROGRAMAS QUE UTILIZAN OTROS FACTORES EN LA PROGRAMACIÓN TEMÁTICA POR ASIGNATURA, Ej. Competencias, habilidades, etc.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Chan, M. E., Galeana, L., & Ramírez, M. S. (2006). Objetos de aprendizaje e innovación educativa (pp. 95-138). México: Trillas. http://mie.cudi.edu.mx/diplomadoOA/materiales/modulo_01/Modulo_1-OA.pdf

Loinaz, M. U., Martín, M. B. F., Lasa, A. A., & de Castro, M. I. F. (2001). Herramientas de autor para

 Universidad de Nariño	FORMACIÓN ACADÉMICA	Código: FOA-FR-07
	FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA	Página: 3 de 3
	PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA	Versión: 4
		Vigente a partir de:2011-01-18

enseñanza y diagnóstico: IRIS-D. *Inteligencia artificial: Revista Iberoamericana de Inteligencia Artificial*, 5(12), 13-28. <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n33/4.pdf>

Moreno, J., Vallejo, J., & Higuera, J. R. (2015). Herramienta de autor para la creación de ítems de evaluación dinámicos y con realimentación. *Conferencias LACLO*, 6(1), 402.

<http://laclo.org/papers/index.php/laclo/article/view/376/358>

FIRMA DEL DOCENTE